

BAB II

TINJAUAN TENTANG ANIMASI, PELATIHAN ANIMASI DAN YOGYAKARTA SEBAGAI LOKASI PROYEK.

2.1 Tinjauan Animasi

2.1.1. Pengertian Animasi

Animasi, atau lebih akrab disebut dengan film animasi, adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di-"putar" sehingga muncul efek gambar bergerak.

Dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Bahkan akhir-akhir ini lebih banyak bermunculan film animasi 3 dimensi daripada film animasi 2 dimensi. **Animasi komputer** adalah seni menghasilkan gambar bergerak melalui penggunaan komputer dan merupakan sebahagian bidang komputer grafik dan animasi. Animasi semakin banyak dihasilkan melalui grafik komputer 3D, walaupun grafik komputer 2D masih banyak ada.

Kadang kala sasaran animasi adalah komputer itu sendiri, kadangkala sasaran adalah perantaraan lain, seperti filem. Untuk menghasilkan gambar pergerakan, imej dipaparkan pada skrin komputer dan diganti dengan imej baru yang seiras gambar sebelumnya dengan pantas. Teknik ini serupa dengan bagaimana gambar bergerak dihasilkan melalui televisi dan film. Animasi komputer 3D pada dasarnya merupakan pengganti digit bagi seni animasi gerak pengun (*stop motion*); patung animasi dibina pada screen komputer dan dipasang dengan rangka cyber. Kemudian anggota badan, mata, mulut, pakaian, dan lain-lain bagi patung 3D digerakkan oleh juru animasi. Akhirnya, animasi dihasilkan.

Wayang kulit merupakan salah satu bentuk animasi tertua di dunia. Bahkan ketika teknologi elektronik dan komputer belum ditemukan, pertunjukan wayang kulit telah memenuhi semua elemen animasi seperti layar, gambar bergerak, dialog dan ilustrasi musik.

2.1.2. Proses Pembuatan Animasi

Ada dua proses pembuatan film animasi, diantaranya adalah secara konvensional dan digital. Proses secara konvensional sangat membutuhkan dana yang cukup mahal, sedangkan proses pembuatan digital cukup ringan. Sedangkan untuk hal perbaikan, proses digital lebih cepat dibandingkan dengan proses konvensional. Tom Cardon seorang animator yang pernah menangani animasi Hercules mengakui komputer cukup berperan. "Perbaikan secara konvensional untuk 1 kali revisi memakan waktu 2 hari sedangkan secara digital hanya memakan waktu berkisar antara 30-45 menit." Dalam pengisian suara sebuah film dapat dilakukan sebelum atau sesudah filmnya selesai. Kebanyakan *dubbing* dilakukan saat film masih dalam proses, tetapi terkadang seperti dalam animasi Jepang, sulih suara justru dilakukan setelah filmnya selesai dibuat.

2 Dimensi

1). Celluloid (Konvensional)

Teknik *Celluloid* (terkadang disebut menjadi *cell*) ini merupakan teknik mendasar dalam pembuatan film animasi klasik. Setelah gambar mejadi sebuah rangkaian gerakan maka gambar tersebut akan ditransfer keatas lembaran transparan (plastik) yang tembus pandang/ sel (*cell*) dan diwarnai oleh *Ink and Paint Departement*. Setelah selesai film tersebut akan direkam dengan kamera khusus, yaitu *multiplane camera* didalam ruangan yang serba hitam. Objek utama yang mengeksploitir gerak dibuat terpisah dengan latar belakang dan depan yang statis. Dengan demikian, latar belakang (*background*) dan latar depan (*foreground*) dibuat hanya sekali saja. Cara ini dapat menyiasati pembuatan gambar yang terlalu banyak.

1. Pra-produksi:

- a. Konsep,
- b. Skenario,
- c. Pembentukan karakter,
- d. Storyboard,
- e. *Dubbing* awal,
- f. Musik dan *sound FX*

2. **Pasca-produksi:**

- a. *Lay out* (Tata letak),
- b. *Key motion* (Gerakan kunci/ inti),
- c. *In Between* (Gambar yang menghubungkan antara gambar inti ke gambar inti yang lain)
- d. *Clean Up* (Membersihkan gambar dengan menjiplak)
- e. *Background* (Gambar latar belakang),
- f. *Celluloid* (Ditransfer keatas plastik transparan)
- g. *Coloring* (Mewarnai dengan tinta dan cat).

3. **Post-produksi:**

- a. *Composite*,
- b. *Camera Shooting* (Gambar akan diambil dengan kamera, dengan mengambil frame demi frame),
- c. *Editing*,
- d. *Rendering*,
- e. Pemindahan film kedalam roll film.

2). Komputer

Setelah perkembangan teknologi komputer di era 80-an, proses pembuatan animasi 2 dimensi menjadi lebih mudah. Yang sangat nyata dirasakan adalah kemudahan dalam proses pembuatan animasi. Untuk penggarapan animasi sederhana, mulai dari perancangan model hingga pengisian suara/dubbing dapat dilakukan dengan mempergunakan satu personal komputer. Setiap kesalahan dapat dikoreksi dengan cepat dan dapat dengan cepat pula diadakan perubahan. Sementara dengan teknik konvensional, setiap detail kesalahan terkadang harus diulang kembali dari awal. Proses pembuatan animasi 2Dimensi digital terdiri dari:

1. Pra-produksi:

- a. Konsep,
- b. Skenario,
- c. Pembentukan karakter,
- d. Storyboard,
- e. Dubbing awal,
- f. Music and Sound FX.

2. Pasca Produksi:

- a. *Lay out* (Tata letak),
- b. *Key motion* (Gerakan kunci/ inti),
- c. *In Between* (Gambar yang menghubungkan antara gambar inti ke gambar inti yang lain)
- d. *Background* (Gambar latar belakang),
- e. *Scanning*
- f. *Coloring*.

3. Post-produksi:

- a. *Composite*,
- b. *Editing*,
- c. *Rendering*,
- d. Pemindahan film kedalam berbagai media berupa VCD, DVD, VHS dan lainnya.

3Dimensi

Tiga Dimensi, biasanya digunakan dalam penanganan grafis. 3D secara umum merujuk pada kemampuan dari sebuah video card (link). Saat ini video card menggunakan variasi dari instruksi-instruksi yang ditanamkan dalam video card itu sendiri (bukan berasal dari software) untuk mencapai hasil grafik yang lebih realistis dalam memainkan game komputer.

Contoh fenomena Animasi sudah bukanlah suatu hal yang dipandang remeh lagi di masa ini. Banyak aplikasi penggunaan animasi yang lebih daripada sekedar membuat film kartun seperti jaman dahulu. Kini animasi juga digunakan untuk membuat film-film yang bernuansa seperti realistis, seperti misalnya film *Final Fantasy Advent Children VII*. Selain itu, animasi juga dapat berguna sebagai salah satu media efektif untuk menyampaikan pesan sebagai suatu iklan, sehingga sudah banyak iklan-iklan yang komersil maupun non-komersil yang menggunakan animasi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi kepada konsumen.

prinsip-prinsip dasar yang dikenal sebagai 12 prinsip dasar animasi. Prinsip yang berlaku pada animasi 2D maupun 3D (termasuk paper dan clay animation) adalah rangkuman sifat-sifat gerak di alam, terutama gerak manusia.

10 Prinsip pertama dikenalkan pertama kali oleh Frank Thomas & Ollie Johnston dalam bukunya, *Illusion of Life*, tahun 1981. Lebih jauh lagi John Lasseter, yang dikenal sebagai sutradara film *Toys Story*, yang cukup laris manis, menambahkan menjadi 12 dalam makalahnya di SIGGRAPH 1987, yang berjudul “Principles of Traditional Animation Applied To 3D Computer Animation”.

Kedua belas prinsip tersebut adalah :

1. Pose dan gerakan antara (Pose-To-Pose Action and Inbetween)
2. Pengaturan waktu (Timing)
3. Gerakan sekunder (Secondary Action)
4. Akselerasi gerak (Ease In and Out)
5. Antisipasi (Anticipation)
6. Gerakan penutup dan perbedaan waktu gerak (Follow Through and Overlapping Action)
7. Gerak melengkung (Arcs)
8. Dramatisasi gerakan (Exaggeration)
9. Elastisitas (Squash and Stretch)
10. Penempatan di bidang gambar (Staging)
11. Daya tarik karakter (Appeal)
12. Penjiwaan peran (Personality)

2.2. Tinjauan Essensi Pelatihan Animasi

2.2.1. Pengertian Pelatihan Animasi

Pelatihan animasi merupakan sebuah wadah multi fungsi yang mewadahi kegiatan yang berhubungan dengan bidang animasi terutama pada bidang edukasi. Pengunjung fasilitas ini sebenarnya lebih diutamakan untuk para peminat animasi dan orang yang ingin mendalami animasi, tetapi tidak menutup kemungkinan bagi masyarakat umum untuk mengunjungi Pelatihan animasi sebagai salah satu bagian dari sosialisasi mengenai dunia animasi.

Karena merupakan bangunan multi fungsi maka, Selain sebagai sarana edukasi dalam produksi animasi, Pelatihan Animasi di Yogyakarta ini juga berfungsi sebagai tempat para peminat animasi berkumpul dengan komunitasnya untuk mendapatkan informasi melalui literatur dan saling tukar informasi dengan sesama peminat animasi. Sedangkan bagi masyarakat umum, Pelatihan Animasi ini juga berfungsi untuk mendapatkan informasi melalui edukasi, workshop, dan literatur yang disediakan.

2.2.2. Manfaat dan Tujuan Pelatihan Animasi di Yogyakarta

a). Manfaat dari keberadaan Pelatihan Animasi di Yogyakarta adalah :

- Memberi fasilitas bagi masyarakat untuk memperoleh edukasi dan informasi dalam produksi maupun perkembangan animasi dan menyalurkan apresiasi.
- Mendukung perkembangan animasi di Yogyakarta, sebagai kota salah satu kota pendidikan sehingga terbentuk animator-animator yang mampu mengapresiasi karya animasinya.

b). Sedangkan tujuan keberadaan *Pelatihan animasi* di Yogyakarta adalah :

- Sebagai sarana Edukasi sekaligus sarana informasi dan hiburan kepada masyarakat.
- Sebagai wadah bagi masyarakat untuk memperoleh informasi dan dokumentasi dalam perkembangan dunia animasi.
- Sebagai wadah untuk mengembangkan minat, bakat, dan kreatifitas dalam menghasilkan karya-karya animasi sebagai apresiasi peminat terhadap animasi itu sendiri.

2.2.3. Fungsi Pelatihan Animasi di Yogyakarta

Pelatihan Animasi mewadahi kegiatan kegiatan peminat dunia animasi baik sebagai penikmat maupun sebagai praktisi dimana diharapkan Pelatihan Animasi dapat menjadi wadah yang bermanfaat dalam memberikan edukasi yang diimbangi dengan sumber informasi dan kegiatan-kegiatan yang menunjang perkembangan keahlian dan pengetahuan dalam animasi.

Secara keseluruhan dalam kursus ini akan belajar (*Silabus 3d movie animator BINUS Centre*) :

- a. Teori Movie Animator
- b. Digital Imaging dengan Adobe Photoshop
- c. 2D modeling menggunakan Autocad
- d. Modeling dan Rendering dengan 3D Studio
- e. Pemberian Tekstur with 3D Studio
- f. Animasi with 3D Studio
- g. Sound Editing dengan Sound Forge
- h. Efek Animasi dengan After Effect
- i. Proyek Implementasi.

Berikut program yang akan ditawarkan pada Pelatihan Animasi.

Tabel 2.1. Kurikulum Berdasarkan Tingkat Profesi

No	Tingkat Profesi	Program pelatihan	Kebutuhan ruang
1	Animator (Target 1 angkatan 20 orang)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Komputer Grafis ✓ Fotografi ✓ Audio Visual ✓ Ilustrasi Desain ✓ Modeling & Rendering ✓ Sculpting (Digital) ✓ Screenplay Animasi ✓ Digital Compositing 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Kelas Digital computer ✓ Studio Fotografi ✓ Audio Dubbing dan recording Studio ✓ Kelas Digital computer ✓ Kelas Digital computer ✓ Kelas Digital computer ✓ Kelas Digital computer dan Greenscreen Studio.
2	Profesional dibidang entertainment dan Games (Target 1 angkatan 20 orang)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Komputer Grafis ✓ Fotografi ✓ Audio Visual ✓ Desain Grafis ✓ Modeling & Rendering ✓ Screenplay Animasi ✓ Digital Compositing 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Kelas Digital computer ✓ Studio Fotografi ✓ Audio Dubbing dan recording Studio ✓ Kelas Digital computer ✓ Kelas Digital computer ✓ Kelas Digital computer dan Greenscreen Studio.
3	Visual FX Artist (Target 1 angkatan 20 orang)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Komputer Grafis ✓ Fotografi ✓ Modeling & Rendering ✓ Sculpting (Digital) ✓ Screenplay Animasi ✓ Digital Compositing 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Kelas Digital computer ✓ Studio Fotografi ✓ Kelas Digital computer ✓ Kelas Digital computer ✓ Kelas Digital computer dan Greenscreen Studio.
4	3D Artist (Target 1 angkatan 20 orang)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Komputer Grafis ✓ Modeling & Rendering ✓ Fotografi ✓ Desain Grafis 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Kelas Digital computer ✓ Kelas Digital computer ✓ Studio Fotografi ✓ Kelas Digital computer
5	Karakter Artis (Target 1 angkatan 20 orang)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Komputer Grafis ✓ Modeling & Rendering ✓ Sculpting (Digital) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Kelas Digital computer ✓ Kelas Digital computer ✓ Kelas Digital computer

Sumber : Program Program Studi Animasi Universitas Bina Nusantara.

Dari proses pelatihan animasi ini di harapkan para peserta dapat diajarkan bagaimana mengerjakan proyek animasi. Untuk dapat mencapai proyek film animasi yang baik perlu dibekali modul pelatihan yang mengajarkan mulai dari teori konsep dan dasar animasi 3 Dimensi hingga praktek penerapan berupa pembuatan model dan animasi 3D juga ditunjang dengan teknik efek animasi dan proses penggabungan video animasi berikut suara menjadi rangkaian animasi.

Beberapa arah kegiatan yang ada dalam Pelatihan Animasi yaitu:

a) Sarana Edukatif

Pelatihan Animasi diharapkan dapat menjadi sarana edukatif bagi peminat animasi yang ingin mendapat pelatihan dalam pembuatan animasi secara langsung. Di sini kaum muda dapat belajar secara informal yaitu melalui Pelatihan Animasi secara langsung, maupun dari berelasi dengan rekan-rekan yang memiliki minat dan ketertarikan yang sama. Kaum muda yang memiliki ketertarikan Pelatihan Animasi dapat mengikuti kelas Pelatihan Animasi dimana mereka akan diarahkan dan dilatih oleh mentor-mentor yang ada dan kualifikasi peserta minimal SMP.

b) Sarana Rekreatif , Informatif dan Komunikatif

Pelatihan Animasi diharapkan dapat menjadi tempat membuang kejenuhan, berekspresi lewat aktifitasnya yang informal tetapi berguna dan sifatnya rekreatif, juga sebagai sarana untuk mendapatkan informasi baik lewat rekan ataupun ruang informasi. Sebagai penunjang sarana ini antara lain adanya gallery dan kompetisi, cafe, tempat nongkrong outdoor(taman), ruang seminar.

c) Sarana Interaksi Sosial (Relasi)

Pelatihan Animasi diharapkan mampu membentuk lingkungan agar kaum muda mampu belajar berelasi/berinteraksi dengan orang lain sebagai salah satu cara atau media yang dapat mendukung pertukaran informasi sehingga perkembangan pengetahuan mengenai animasi tidak hanya terbatas pada saat di lingkup Pelatihan saja tetapi dari pergaulan ini pula dapat wawasan mengenai animasi ini dapat menjadi inspirasi dalam berkarya. Sebagai contoh misalnya dengan berkumpul bersama teman-teman se-klubnya, berani aktif dan memberikan ide, masukan, dan informasi yang lebih kaya melalui diskusi, pertemuan dan acara bertemakan animasi yang diadakan.

d) Sarana Pelayanan Pendukung

Bersifat tempat penjualan aksesoris, hardware, software komputer, toko buku, dan penjualan hasil karya animasi dalam bentuk film.

2.3. Tinjauan Yogyakarta Sebagai Lokasi Proyek Pelatihan animasi

Daerah Istimewa Yogyakarta adalah sebuah daerah otonomi setingkat propinsi, satu dari 26 daerah Tingkat I yang ada di Indonesia. Propinsi ini beribukota di Yogyakarta, sebuah kota yang kaya predikat, baik berasal dari sejarah maupun potensi yang ada, seperti sebagai kota perjuangan, kota kebudayaan, kotapelajar, dan kota pariwisata.

Menurut Babad Giyanti, Yogyakarta atau Ngayogyakarta (bahasa Jawa) adalah nama yang diberikan Paku Buwono II (raja Mataram tahun 1719-1727) sebagai pengganti nama pesanggrahan Gartitawati. Yogyakarta berarti Yogya yang kerta, Yogya yang makmur, sedangkan Ngayogyakarta Hadiningrat berarti Yogya yang makmur dan yang paling utama. Sumber lain mengatakan, nama Yogyakarta diambil dari nama (ibu) kota Sanskrit Ayodhya dalam epos Ramayana.

Sebutan Yogyakarta sebagai kota pariwisata menggambarkan potensi propinsi ini dalam kacamata kepariwisataan. Yogyakarta adalah daerah tujuan wisata terbesar kedua setelah Bali. Berbagai jenis obyek wisata dikembangkan di wilayah ini, seperti wisata alam, wisata sejarah, wisata budaya, wisata pendidikan, bahkan, yang terbaru, wisata malam.

Predikat sebagai kota pelajar berkaitan dengan sejarah dan peran kota ini dalam dunia pendidikan di Indonesia. Di samping adanya berbagai pendidikan di setiap jenjang pendidikan tersedia di propinsi ini, di Yogyakarta terdapat banyak mahasiswa dan pelajar dari berbagai propinsi yang ada di Indonesia. Tidak berlebihan bila Yogyakarta disebut sebagai miniatur Indonesia.

2.3.1. Letak Geografis

Letak wilayah Kota Yogyakarta terbentang antara 110°24'19" sampai 110°28'53" Bujur Timur dan 07°15'24" sampai 07°49'26" Lintang Selatan. Di tengah wilayah kota tersebut mengalir tiga buah sungai dari arah utara ke selatan, yaitu Sungai Winongo yang terletak di bagian barat kota, Sungai Code terletak di bagian tengah dan Sungai Gajah Wong terletak di bagian timur. Secara keseluruhan kota Yogyakarta berada di daerah dataran lereng gunung Merapi, dengan kemiringan yang relatif datar (antara 0-3 %) dan pada ketinggian 114 meter di atas permukaan air laut.

2.3.2. Luas Wilayah

Adapun wilayah Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta luasnya 3185,8 km² atau 0,17 % luas Indonesia. Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta terdiri dari 4 kabupaten dan 1 kotamadya.

Tabel 2.2. Luas wilayah

No	Kotamadya/Kabupaten	Luas Wilayah
1	Kulon Progo	586,27
2	Bantul	506,85
3	Gunung Kidul	1485,36
4	Sleman	574,82
5	Kota Yogyakarta	32,5
	Jumlah	3185,8

sumber: BPS

Adapun wilayah kota yang luasnya 32,50 km² di sebelah utara dibatasi oleh Kabupaten Sleman, di sebelah timur dibatasi oleh Kabupaten Sleman dan Bantul, di sebelah selatan oleh Kabupaten Bantul dan sebelah barat oleh Kabupaten Bantul dan Sleman (*Pemerintah Kota Yogyakarta, 2002, hlm. 3*).

2.3.3. Klimatologi

Daerah Istimewa Jogjakarta merupakan daerah beriklim tropis yang memiliki dua musim, yaitu: musim kemarau yang berkisar antara bulan April sampai Oktober dan musim hujan antara bulan November sampai Maret, dengan curah hujan berkisar antara 0,01— mm. Suhu udara rata-rata pada tahun 2001 menunjukkan angka 26,2° C dengan suhu maksimal 32,7° C dan suhu minimal 22,3° C. Kelembaban udara tercatat 35— %, tekanan udara berkisar antara 1.003,4 mb—1.014,4 mb dan arah angin 180°—240° serta kecepatan angin antara 0,1—0,5 knot.

2.3.4. Penduduk

Jumlah penduduk Daerah Istimewa Yogyakarta berdasarkan registrasi tahun 2000 sebanyak 3.120.478 jiwa. Pada tahun 2004 berdasarkan hasil sensus jumlah penduduk tercatat sebanyak 3.220.808 jiwa dengan perincian: Kota Yogyakarta 398.004 jiwa, Kabupaten Sleman 943.932 jiwa, Kabupaten Bantul 816.256 jiwa, Kabupaten Kulonprogo 375.884 jiwa dan Kabupaten Gunung Kidul 686.732 jiwa. Kepadatan penduduk Daerah Istimewa Yogyakarta rata-rata 1.011 jiwa/km² (*Sumber data: BPS Propinsi DIY*). Sebagai Daerah Otonom, Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta pada tahun 2005 terdiri dari 4 kabupaten dan 1 kota dengan 78 kecamatan dan 438 desa/kelurahan yaitu:

1. Kota Yogyakarta terdiri dari 14 Kecamatan dan 45 Kelurahan.
2. Kabupaten Sleman terdiri dari 17 Kecamatan dan 86 Desa.
3. Kabupaten Bantul terdiri dari 17 Kecamatan dan 75 Desa.
4. Kabupaten Kulonprogo terdiri dari 12 Kecamatan dan 88 Desa.
5. Kabupaten Daerah Tingkat II Gunung Kidul terdiri dari 18 Kecamatan dan 144 Desa.

2.4. Tinjauan Pemilihan Lokasi Tapak

2.4.1. Tinjauan Rencana Perkembangan Wilayah DIY

Pemilihan lokasi site Pelatihan animasi perlu mempertimbangkan beberapa aspek, Oleh sebab itu tempat yang dipilih harus memperhatikan rencana perkembangan wilayah DIY berdasarkan RDTRK Depok 1991/1992 - 2010/2011, yaitu:

- **Kodya Jogja**

Diarahkan sebagai pusat pemerintahan daerah, perdagangan, industri, perusahaan, kerajinan, pendidikan, pengembangan industri dan pariwisata

- **Kabupaten Sleman**

Diarahkan sebagai daerah pertanian, perdagangan, pariwisata, pengembangan industri, tanaman perdagangan dan holtikultura, serta pendidikan

- **Kabupaten Bantul**

Diarahkan sebagai daerah pertanian, perdagangan dan pariwisata

- **Kabupaten Gunung Kidul**

Diarahkan sebagai daerah pertanian, pengembangan, tenaga kerja, tanaman perdagangan, pariwisata, peternakan dan kerajinan.

- **Kabupaten Kulon Progo**

Diarahkan sebagai daerah pertanian, perdagangan dan hortikultura, pertambangan, industri dan pariwisata

2.4.2. Pemilihan Lingkungan Sekitar Tapak

Berdasarkan arah dan fungsi pengembangan wilayah dan area yang mudah dicapai dan banyak terdapat komunitas kaum muda maka wilayah yang sesuai dengan kebutuhan site Pelatihan Animasi di Yogyakarta ialah kabupaten Sleman yang merupakan wilayah pengembangan pendidikan, perdagangan dan pariwisata. Arah perkembangan kota Yogyakarta juga cenderung bergerak ke arah utara (Sleman) dengan banyaknya kampus, kawasan pemukiman, kos, perdagangan, industri

Di kabupaten Sleman sendiri masih tersedia lahan yang cukup dan luas yang mudah di jangkau dan strategis , selain itu wilayah ini juga diperuntukkan sebagai area pengembangan minat khusus dan wisata sesuai dengan Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta.

Kabupaten Sleman terletak di provinsi DIY bagian Utara dengan batas-batas sebagai berikut:

- Sebelah Utara : kabupaten Magelang
- Sebelah Barat : Kabupaten Kulon Progo dan Magelang
- Sebelah Selatan : Kabupaten Gunung kidul, Bantul, Kodya Yogyakarta
- Sebelah Timur : Kabupaten Klaten

Luas keseluruhan kabupaten Sleman kurang lebih 57.482 Ha dengan kondisi geografis terletak antara 7°34'51" – Lintang Selatan (LS) dan 107°28'30" Bujur Timur (BT).



Gambar.2.1. Peta Wilayah Kabupaten Dati II Sleman.
Sumber : Triple A

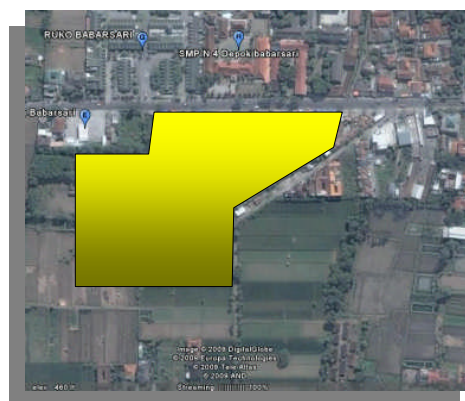
2.4.3. Kriteria Pemilihan Tapak

Beberapa pertimbangan penentuan lokasi tapak antara lain sesuai kriteria sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian dengan rencana pengembangan daerah yaitu kabupaten Sleman di arahkan pada sarana pendidikan, pengembangan minat dan rekreatif/wisata
- 2) Letak tidak terlalu jauh dari pusat keramaian (universitas, kos, perumahan, dll) untuk mendukung kedekatan jarak pencapaian.
- 3) Tapak terpilih memiliki akses yang baik terhadap angkutan perkotaan dan jalur utama sebagai penghubung dengan kawasan kota
- 4) Ketersediaan jaringan infrastruktur yang memadai seperti listrik, telpon, air bersih dan saluran pembuangan limbah
- 5) Keterkaitan dengan kondisi lingkungan yang mendukung keberadaan Bangunan yang terletak dekat dengan lingkungan pendidikan dengan adanya beberapa kampus dan sekolah dari SD hingga SMA.

2.4.4. Kondisi Existing Tapak Terpilih

Tapak yang terpilih adalah tapak yang berada di jalan Babarsari, di depan SMAN Depok 1 Sleman Yogyakarta. Adapun kondisi existing tapak terpilih tersebut adalah sebagai berikut:



Adapun batas-batas dari site terpilih ini adalah:

<ul style="list-style-type: none">• Batas Utara: SMAN 1 Depok Sleman dan PKL	
<ul style="list-style-type: none">• Batas Selatan: Lahan pertanian	
<ul style="list-style-type: none">• Batas Timur: Ruko, pemukiman, PKL	
<ul style="list-style-type: none">• Batas Barat : Ruko, POM bensin• 	

Ukuran dan data wilayah:

Luasan total tapak adalah 19000 m²

Sesuai Perda no. 12 tahun 1978 kabupaten Sleman, maka:

- Garis sempadan pagar :
 - ✓ Dari jalan raya depan : 7,5 m
 - ✓ Dari jalan desa : 4 m
- Garis sempadan bangunan :
 - ✓ Dari jalan raya depan : 11,5 m
 - ✓ Dari jalan desa : 6 m
- KDB : 60%
- KLB : 6,8
- Ketinggian maksimum yang diijinkan : 32m
- Tata guna lahan : Pengembangan pariwisata dan pendidikan

